

FS-24s-CONSOLE (art.233-10)



ENGLISH	FS-24s-CONSOLE User's Manual	2
ITALIANO	Manuale d'uso FS-24s-CONSOLE	5
ESPAÑOL	Manual de uso FS-24s-CONSOLE	8
FRANÇAIS	Mode d'emploi FS-24s-CONSOLE	11
DEUTSCH	Benutzerhandbuch FS-24s-CONSOLE	14

ENGLISH

FS-24s-CONSOLE (art.233-10) User's Manual

1. TECHNICAL FEATURES

Power supply voltage	100 - 240Vac
Frequency	47 - 63Hz
Power	10 ~ 45 mA / 2 VA
Temperature	
operating	0 ~ +40 °C
storage	-10 ~ +70 °C
Relative humidity without condensation	
operating	20 ~ 95%
storage	10 ~ 95%
Altitude	
operating	2000m
storage	12000m
Size	
Width x Height x Depth	28,5 x 7,5 x 10,5 cm
Weight	1,3 kg
Container	Aluminum, dust painted
International Protection Rating . .	IP30

2. INTRODUCTION

The **FS-24s-CONSOLE** is used only if the **Console-320** (art.320) is not at one's disposal. It is used for autonomously commanding only the 24-second **FS-24s-H20** shot clocks (for basketball) or the 30-second **KIT-FS-30s** shot clocks (for water polo). If used for commanding the **FS-24s-1/2/3** models, only the 24-second shot clocks will be visualized on these models, while the game time will remain switched off.

2.1 PURPOSE

This manual is for users and describes how the **FS-24s-Console** operates.

2.2 SYMBOLS USED IN THE MANUAL

Portions of the text which are of particular importance in regards to the safety or proper use of the product are indicated by the following symbols:



Risk of danger or injury to persons if instructions or the necessary precautions are not followed.



Important information on product use.

2.3 SAFETY WARNING



- Before making any repairs to the product, make sure the power supply cable has been disconnected.
- Do not expose the product to heat sources or to water (rain).
- Do not crush, pull, bend, excessively twist or modify the power supply cable. Also, do not use the power cable if it has been damaged.
- When not in use always unplug the product from the electrical power supply or battery source.

2.4 GUARANTEE



The guarantee is good for two years starting from the date of purchase (see documentation) and includes free repair for any defects in materials or construction. The guarantee does not include shipping costs. More information on guarantee and post-sale support can be found at www.favero.com.

2.5 DISPOSAL OF PRODUCT

Please dispose of your product in a manner most compatible with the environment and in accordance with federal or state laws, reusing parts and recycling components and materials when possible.



When this crossed-out waste bin symbol is attached to a product it signifies the product should be disposed of in a separate container from other waste.

The sorted waste collection of the present device is organized and managed by the manufacturer. Users who wish to dispose of their present device should contact the manufacturer and follow the procedure indicated for separate waste collection. Ensuring proper sorted waste collection, in accordance with environmental standards, for the disposal of further devices helps to protect the environment and the health of persons from any damaging effects. It also favors the reuse and recycling of materials. Administrative sanctions, in accordance with regulations in effect, will be applied for any improper or abusive disposal of the product on part of the holder.

2.6 COMPLIANCE WITH CE REGULATIONS

The **FS-24s-Console** meet the necessary requirements for electromagnetic Compatibility and Security regarding electronic equipment, according to European directives:

- **2004/108/EC** of 15 December 2004
- **2006/95/EC** of 12 December 2006

2.7 PRODUCT DESCRIPTION

For wall power, use the adapter (100-240V) supplied with the console (art.234).

For battery power, use an optional 12V battery (art.828-A); it typically lasts over 180 hours.

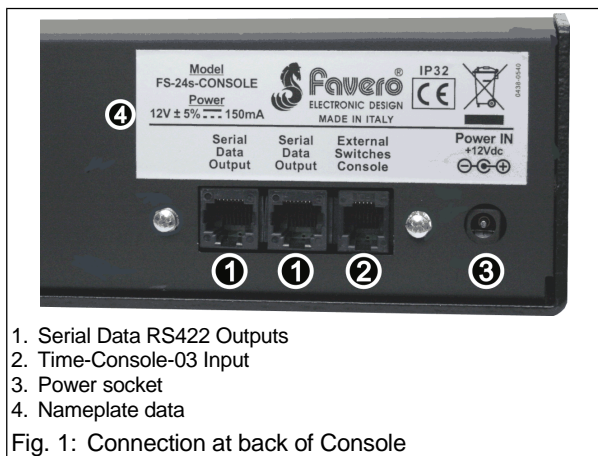


We recommend recharging it after every use with the appropriate battery recharger (art.829): do not leave the battery discharged because damage may ensue.

3. CONNECTIONS

To install FS-24s panel serial data cables, please see the relative manual. The following connectors for connecting with external devices are located on the back of the Console (see Fig. 1):

- The Console power socket "**Power IN**", where the supplied adapter output is plugged in (art.234).
- The "**External Switches Console**" input, similar to that of a 6-wire telephone jack (RJ-11), for connecting to an external console for managing attack time (Time-Console-03).
- Two identical serial outputs ("**Serial Data Output**") for 8-wire telephone jacks (RJ-45) through which the data is transmitted to the panel displays.



1. Serial Data RS422 Outputs
2. Time-Console-03 Input
3. Power socket
4. Nameplate data

Fig. 1: Connection at back of Console

For distances up to 50m, the connection to the panel displays can be made using a normal 8-wire flat telephone cable with RJ-45 jacks. For longer distances, the use of a standard direct electrical cable (EIA/TIA-568A/B) is recommended; in locations where there are electrical devices that create significant interference (such as motors, air-conditioners, inverters, radio links, etc.), Fig. 2 shows the recommended method for connecting the individual wires of the electrical cable. Avoid passing the cable through the same cable conductor used for the power grid cables.

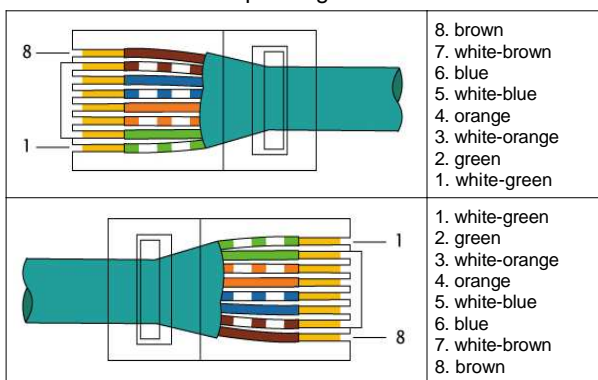
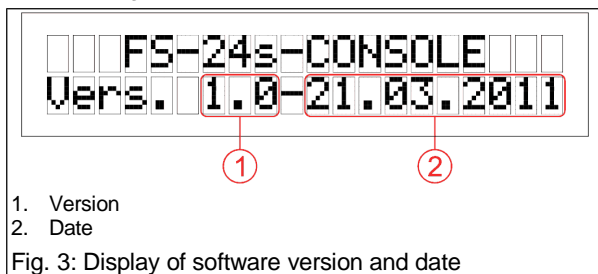


Fig. 2: Connecting to network connections (RJ-45)

4. OPERATION

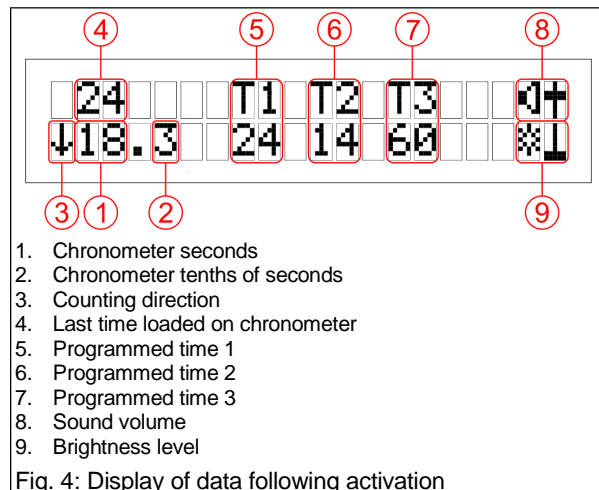
Each time the power supply is connected to the Console the software version and date will display for circa 2 seconds (Fig. 3).



1. Version
2. Date

Fig. 3: Display of software version and date

After 2 seconds of activation, the Console screen will display the data indicated in Fig. 4.



1. Chronometer seconds
2. Chronometer tenths of seconds
3. Counting direction
4. Last time loaded on chronometer
5. Programmed time 1
6. Programmed time 2
7. Programmed time 3
8. Sound volume
9. Brightness level

Fig. 4: Display of data following activation

4.1.1 Stand-By

ON OFF This button lets one suspend and reactivate the functioning of the panel Console.



In Stand-by, the power supply is not disconnected from the Console and panels.



In Stand-by energy is still being consumed, even if at a reduced level. Therefore, if the external battery (art.828) is being used, disconnect it when the Console is not used for long periods of time.

4.1.2 Load time

Load TIME-1 With these buttons you can load the chronometer with one of the 3 programmed times (TIME-1, TIME-2, TIME-3). For clarity, the value in seconds of the 3 times is always displayed on the Console screen under the headings "T1", "T2" and "T3".

Load TIME-2

Load TIME-3

The Console comes already programmed with values useful to basketball (24s, 14s, 60s), which can be easily modified.

Please note:

1. If the chronometer is in operation, the loaded time will start to be counted once you release the button.
2. If TIME-1 is loaded with the counter stopped, once you release the button a series of dashes "- -" will appear on the chronometer and the panels will shut off; this is to ensure compliance with FIBA (basketball) regulations that require the deactivation of the 24-second shot clocks.

If you use the additional console with switch levers (Time-Console-03), by operating the lever "LOAD 24s" you will load TIME-1 while by operating "LOAD 14s" you will load TIME-2.

4.1.3 Start and stop the chronometer

START STOP TIME Allows you to activate and deactivate the time counter.

If you use the supplementary Console with lever switches (Time-Console-03), its **START-STOP** lever allows the same operations to be made more easily. Please note that as long as the lever is in the "Start" position, the

START STOP TIME button will be blocked.

When time expires, the panels will emit the end time sound; if you load a new time while the end time sound is

going off, the latter will immediately shut off and the counter will start again automatically.



You may programme the Console so that a sound is automatically emitted before time runs out. This is possible only for the TIME-3 and serves as a warning of the end of time-out (see chapter 4.3).

4.1.4 Direction of the counter



Change the direction of the counter, from “up” (↑) to “down” (↓) and vice versa.

4.1.5 Panel brightness



These two buttons allow the brightness of the panels to be adjusted to one of four levels (1: ↓, 2: ⇄, 3: ⇄, 4: ⇄).

4.1.6 Sound volume



These two buttons allow the sound volume of the panels to be switched off (⊗) or set at one of four levels (1: ↓, 2: ⇄, 3: ⇄, 4: ⇄).

4.1.7 Manual activation of sound



The sound of the panel will remain activated as long as you keep this button held down.

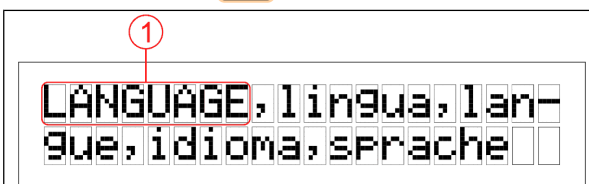
4.1.8 Modifying the chronometer



With these two buttons you can modify, one second at a time, the current value of time being counted. If you hold down the button, you can increase the speed of modification.

4.2 LANGUAGE SELECTION

Hold down the **PROG IN-OUT** button for at least 2 seconds and then select the language (indicated in upper-case letters) by pressing the **↑** and **↓** buttons (Fig. 5). To exit the menu, press the **PROG IN-OUT** button again.

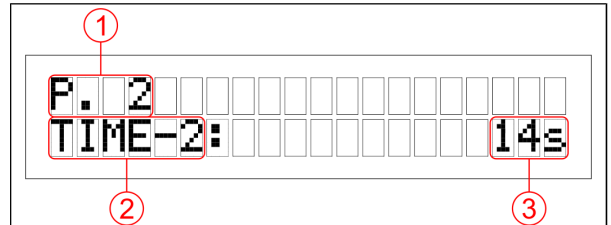


1. Selected language

Fig. 5: Language selection menu

4.3 PROGRAMMING PARAMETERS

Press the **PROG IN-OUT** button and then select the parameter with the **NEXT** and **PREV** buttons (Fig. 6). Modify the value with the **↑** and **↓** buttons (to increase speed, keep the button held down). To exit the programming menu, push the **PROG IN-OUT** button again.



- 1. Step of programming
- 2. Parameter indicator
- 3. Parameter value

Fig. 6: Programming parameters menu

4.3.1 Parameters

Step	Parameter	Description
1	TIME-1	Length of time 1 [0 ~ 99 seconds, default 24]
2	TIME-2	Length of time 2 [0 ~ 99 seconds, default 14]
3	TIME-3	Length of time 3 [0 ~ 99 seconds, default 60]
4	END TIME SOUND	Length of end time sound [0 ~ 5 seconds, default 2]
5	TIME-3 WARNING	Warning seconds for end time 3 [0 ~ 99 seconds, default 0]
6	WARNING SOUND	Length of warning sound for end time 3 [0 ~ 5 seconds, default 2]

ITALIANO

FS-24s-CONSOLE (art.233-10) Manuale utente

1. CARATTERISTICHE TECNICHE

Tensione di alimentazione	100 - 240Vac
Frequenza	47 - 63Hz
Consumo	10 ~ 45 mA / 2 VA
Temperatura	
operativa	0 ~ +40 °C
di immagazzinamento.....	-10 ~ +70 °C
Umidità relativa senza condensa	
operativa	20 ~ 95%
di immagazzinamento	10 ~ 95%
Altitudine	
operativa	2000m
di immagazzinamento	12000m
Dimensioni	
Larghezza x Altezza x Profondità :	28,5 x 7,5 x 10,5 cm
Peso	1,3 kg
Contenitore	Alluminio, verniciato a polvere
Classe di protezione	IP30

2. INTRODUZIONE

La **FS-24s-CONSOLE** viene utilizzata solo quando non si dispone della **Console-320** (art.320). Essa è utile per poter comandare in modo autonomo i soli visualizzatori dei 24 secondi **FS-24s-H20** (per pallacanestro) oppure quelli dei 30 secondi **KIT-FS-30s** (per pallanuoto). Se viene utilizzata per comandare i modelli **FS-24s-1/2/3**, sugli stessi vengono visualizzati solo i 24 secondi mentre il cronometro di gioco rimane spento.

2.1 SCOPO DEL MANUALE

Questo manuale è rivolto agli utilizzatori e descrive il funzionamento della **FS-24s-Console**.

2.2 SIMBOLI USATI NEL MANUALE

Le parti del testo che presentano una particolare importanza per la sicurezza o per un adeguato uso del prodotto sono evidenziate dai seguenti simboli.



Possibile pericolo per le persone se non sono seguite le istruzioni o non si adottano le necessarie precauzioni.



Informazioni importanti sull'uso del prodotto.

2.3 AVVERTENZE DI SICUREZZA



- Prima di effettuare qualsiasi manutenzione al prodotto, assicuratevi di aver scollegato il suo cavo di alimentazione.
- Non esponete il prodotto a fonti di calore o all'acqua (pioggia).
- Non schiacciate, tirate, piegate, attorcigliate eccessivamente o modificate il cavo di alimentazione, inoltre non usatelo se risulta danneggiato.
- Scollegate sempre il prodotto dalla rete elettrica o dalla batteria quando non lo utilizzate.

2.4 GARANZIA



Vi ricordiamo che la garanzia è di 2 anni dalla data del documento di acquisto e comprende la riparazione gratuita per difetti di materiali e di costruzione; inoltre non comprende le spese di trasporto.

Maggiori informazioni sulla garanzia e sull'assistenza post-vendita potrete trovarle nel sito www.favero.com.

2.5 SMALTIMENTO DEL PRODOTTO

Vi raccomandiamo di smaltire il prodotto alla fine della sua vita utile in modo ambientalmente compatibile, riusando parti dello stesso e riciclandone componenti e materiali.



Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchio o sulla confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti.

La raccolta differenziata della presente apparecchiatura giunta a fine vita è organizzata e gestita dal produttore. L'utente che vorrà disfarsi della presente apparecchiatura dovrà quindi contattare il produttore e seguire il sistema che questo ha adottato per consentirne la raccolta separata.

L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura.

Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte del detentore comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative previste dalla normativa vigente.

2.6 CONFORMITÀ ALLA NORMATIVA CE

La **FS-24s-Console** soddisfa i requisiti essenziali della Compatibilità elettromagnetica e della Sicurezza applicabili alle apparecchiature elettroniche, come previsto dalle direttive europee:

- **2004/108/CE** del 15 dicembre 2004
- **2006/95/CE** del 12 dicembre 2006

2.7 DESCRIZIONE DEL PRODOTTO

Per l'alimentazione elettrica da rete usare l'apposito alimentatore (100-240V) fornito in dotazione (art.234).

Per l'alimentazione a batteria usare la batteria 12V opzionale (art.828-A); la durata tipica della stessa è di oltre 180 ore.



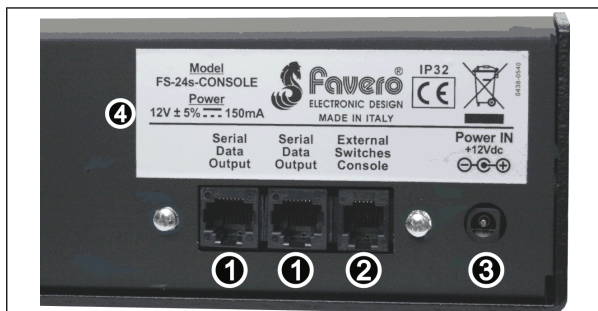
Si consiglia di ricaricarla dopo ogni utilizzo con l'apposito caricabatterie (art.169): non lasciare la batteria scarica perché si deteriora.

3. COLLEGAMENTI

Per la messa in opera dei cavi dati seriali dei tabelloni FS-24s, fate riferimento al relativo manuale. Per i collegamenti ai dispositivi esterni, sul retro della Console sono presenti i seguenti connettori (Fig. 7):

- La presa di alimentazione "**Power IN**" della Console, a cui connettere l'uscita dell'alimentatore in dotazione (art.234).
- L'ingresso "**External Switches Console**" di tipo telefonico a 6 fili (RJ-11), per il collegamento ad una console esterna di gestione del tempo di attacco (Time-Console-03).

c. Due uscite seriali uguali (“Serial Data Output”), di tipo telefonico a 8 fili (RJ-45), mediante cui sono inviati gli stessi dati ai tabelloni visualizzatori.



1. Uscite seriali RS422
2. Ingresso da Time-Console-03
3. Ingresso alimentazione
4. Dati di targa

Fig. 7: Connessioni sul retro della Console

Per distanze fino ai 50m, il collegamento ai tabelloni visualizzatori può essere realizzato con un comune cavo telefonico piatto ad 8 fili terminato con connettori di tipo RJ-45 mentre, per distanze superiori, si consiglia l'uso di un cavo di rete diretto standard (EIA/TIA-568A/B); in ambienti dove vi sono apparecchiature elettriche particolarmente disturbanti (quali motori, condizionatori, inverter, ponti radio, ecc.) si consiglia di collegare i singoli fili del cavo di rete come indicato nella Fig. 8. Si raccomanda di non far passare il cavo nelle stesse condutture dei cavi della rete elettrica.

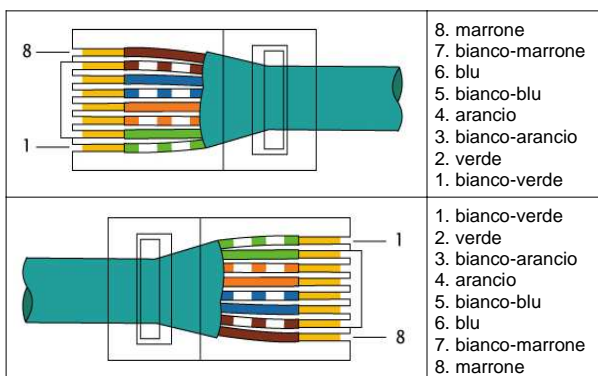
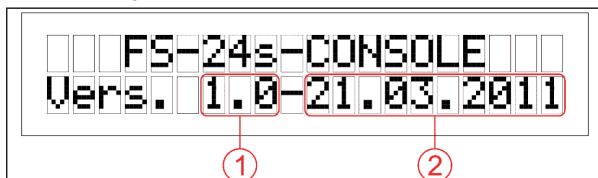


Fig. 8: Collegamenti ai connettori di rete (RJ-45)

4. FUNZIONAMENTO

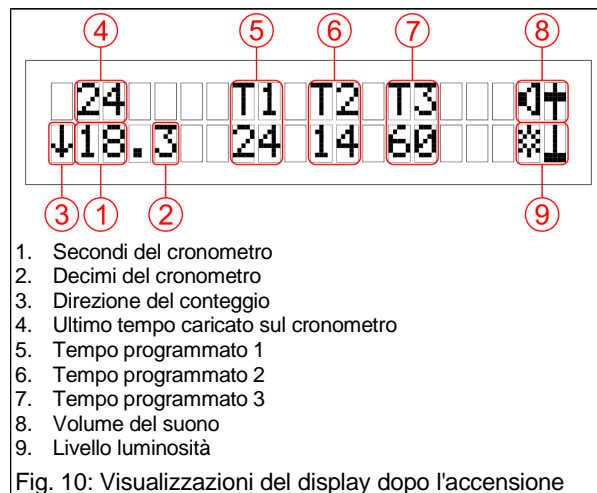
Ogni volta che collegate l'alimentazione alla Console vedrete per circa 2 secondi la versione e la data del software (Fig. 9).



1. Versione
2. Data

Fig. 9: Visualizzazione della versione e data del software

Dopo 2 secondi dall'accensione, il display della Console visualizza le informazioni indicate in Fig. 10.



1. Secondi del cronometro
2. Decimi del cronometro
3. Direzione del conteggio
4. Ultimo tempo caricato sul cronometro
5. Tempo programmato 1
6. Tempo programmato 2
7. Tempo programmato 3
8. Volume del suono
9. Livello luminosità

Fig. 10: Visualizzazioni del display dopo l'accensione

4.1.1 Stand-By

ON OFF Tale tasto vi permette di sospendere e riattivare il funzionamento della Console e dei tabelloni.



In Stand-by non viene scollegata l'alimentazione dalla Console e dai tabelloni.



In Stand-by, anche se ridotto vi è comunque un consumo di corrente e quindi, se usate la batteria esterna (art.828), scollegate la stessa quando non adoperate la Console per un lungo periodo.

4.1.2 Caricamento del tempo

Load TIME-1 Con questi tasti potete caricare il cronometro con uno dei 3 tempi programmati (TIME-1, TIME-2, TIME-3). Per maggior chiarezza, il valore in secondi dei 3 tempi è sempre visualizzato sul display della Console, sotto le scritte “T1”, “T2” e “T3”.

La Console vi viene fornita già programmata con dei valori utili alla pallacanestro (24s, 14s, 60s) che potete facilmente modificare.

Da notare che:

1. Se il cronometro è in conteggio, il conteggio del tempo caricato ripartirà quando rilasciate il tasto.
2. Se caricate TIME-1 con il conteggio fermo, al rilascio del tasto compariranno sul cronometro dei trattini “-.-” ed i tabelloni verranno spenti; ciò per soddisfare il regolamento FIBA (pallacanestro) che richiede lo spegnimento dei 24 secondi.


Qualora utilizzate la Console supplementare con interruttori a levetta (Time-Console-03), agendo sulla levetta **LOAD 24s** caricherete TIME-1, mentre con **LOAD 14s** caricherete TIME-2.

4.1.3 Avvio e arresto del cronometro


START STOP TIME Vi permette di attivare o disattivare il conteggio del tempo.

Qualora utilizzate la Console supplementare con interruttori a levetta (Time-Console-03), la sua levetta **START-STOP** vi consente più facilmente le medesime operazioni. Da notare che finché la levetta è in “Start”, il tasto **START STOP TIME** è inibito.






Allo scadere del tempo i tabelloni emettono il suono di fine tempo; se eseguite il caricamento di un nuovo tempo durante il suono, allora questo è immediatamente spento ed il conteggio riparte automaticamente.

 Potete programmare la Console affinché avvenga automaticamente un suono prima dello scadere del tempo. Ciò è possibile solo per il TIME-3 e risulta utile come preavviso di fine time-out (vedere capitolo 4.3).







4.1.4 Modalità di conteggio

 Cambia la direzione del conteggio, da “in avanti” (↑) ad “all’indietro” (↓) e viceversa.


4.1.5 Luminosità dei tabelloni

 Questi due tasti vi consentono di impostare su 4 livelli (1: , 2: , 3: , 4: ) la luminosità dei tabelloni.


4.1.6 Volume del suono

 Questi due tasti vi consentono di spegnere () o impostare su 4 livelli (1: , 2: , 3: , 4: ) il suono emesso dai tabelloni.





4.1.7 Attivazione manuale del suono

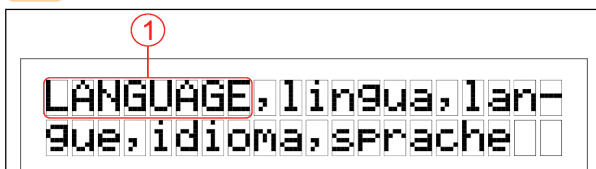
 Finché lo premete viene attivato il suono dei tabelloni.

4.1.8 Modifica del cronometro

 Con questi due tasti potete modificare di 1 secondo alla volta il valore attuale del tempo in conteggio; tenendo premuto il tasto avrete una variazione più veloce.

4.2 SELEZIONE DELLA LINGUA







Tenere premuto il tasto  per almeno 2 secondi e quindi selezionate la lingua (evidenziata in maiuscolo) tramite i tasti  e  (Fig. 11). Premete ancora  per uscire dal menù.

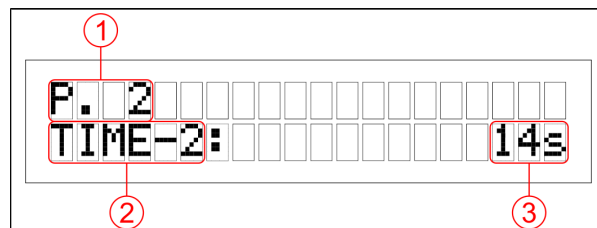


1. Lingua selezionata

Fig. 11: Menù di selezione della lingua

4.3 PROGRAMMAZIONE DEI PARAMETRI

Premete il tasto  e poi con i tasti  e  selezionate il parametro (Fig. 12); modificatene il valore con i tasti  e  (teneteli premuti per variare velocemente). Premete ancora per  uscire dal menù di programmazione.



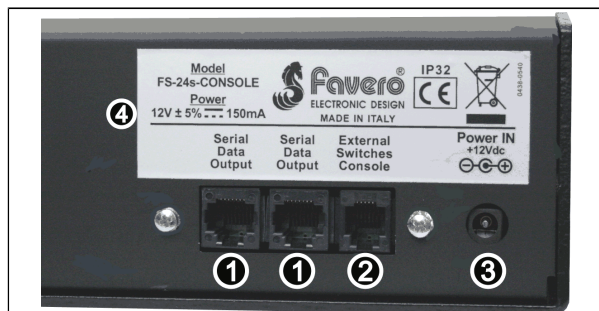
1. Passo di programmazione
2. Identificativo del parametro
3. Valore del parametro

Fig. 12: Menù di programmazione dei parametri

4.3.1 Parametri

Passo	Parametro	Descrizione
1	TIME-1	Durata del tempo 1 [0 ~ 99 secondi, predefinito 24]
2	TIME-2	Durata del tempo 2 [0 ~ 99 secondi, predefinito 14]
3	TIME-3	Durata del tempo 3 [0 ~ 99 secondi, predefinito 60]
4	SUONO FINE TEMPO	Durata del suono di fine tempo [0 ~ 5 secondi, predefinito 2]
5	AVVISO TIME-3	Secondi di preavviso dello scadere del tempo 3 [0 ~ 99 secondi, predefinito 0]
6	SUONO DI AVVISO	Durata del suono di preavviso dello scadere del tempo 3 [0 ~ 5 secondi, predefinito 2]

c. Dos salidas serie iguales (“**Serial Data Output**”), de tipo telefónico de 8 contactos (RJ-45), para enviar los mismos datos a los tableros.



1. Salidas serie RS422
2. Toma de Time-Console-03
3. Toma de alimentación
4. Características

Fig. 13: Conectores del panel trasero de la Consola

Para distancias de hasta 50m la conexión a los marcadores puede ser realizada simplemente con un cable telefónico plano de 8 contactos dotado de conectores RJ-45; para distancias mayores, se recomienda usar un cable de red directo estándar (EIA/TIA-568A/B). En lugares donde haya equipos eléctricos especialmente molestos (motores, acondicionadores, inversores, puentes de radio, etc...), se recomienda conectar cada hilo del cable de red como se ilustra en la Fig. 14.

Se recomienda no instalar el cable en los mismos tubos que los cables de la red de suministro eléctrico.

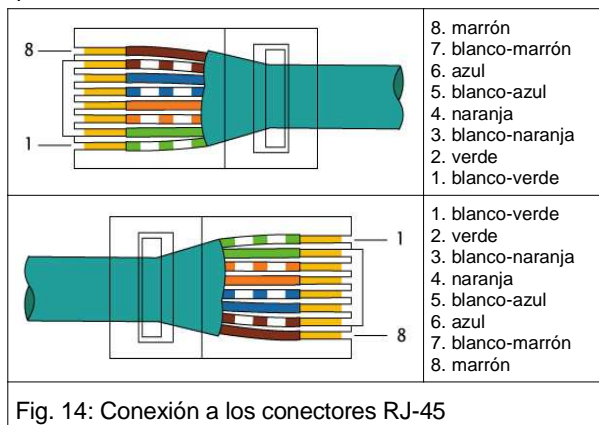
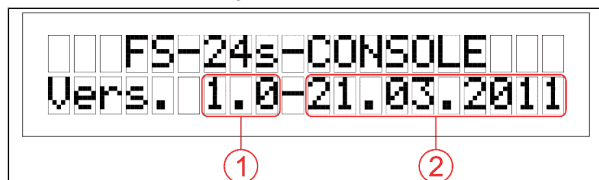


Fig. 14: Conexión a los conectores RJ-45

4. FUNCIONAMIENTO

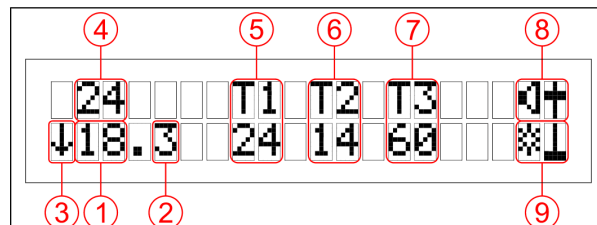
Cada vez que la Consola es enchufada a la red eléctrica, se mostrarán durante unos 2 segundos la versión y la fecha del software (Fig. 15).



1. Versión
2. Fecha

Fig. 15: Visualización de la versión y fecha del software

2 segundos después de encender la Consola, en la pantalla se puede ver la información ilustrada en la Fig. 16.



1. Segundos del cronómetro
2. Décimas del cronómetro
3. Sentido de la cuenta del tiempo
4. Último tiempo cargado en el cronómetro
5. Tiempo programado 1
6. Tiempo programado 2
7. Tiempo programado 3
8. Volumen
9. Nivel de brillo

Fig. 16: Indicaciones en pantalla después del encendido

4.1.1 Stand-By

ON OFF Este botón permite interrumpir y reanudar el funcionamiento de la Consola y de los marcadores.



En modo Stand-by no se corta la alimentación de la Consola ni de los marcadores.



En modo Stand-by la Consola sigue consumiendo corriente, aunque en cantidad limitada. Por tanto, si se usa la batería externa (art.828), se recomienda desconectarla cuando no se use la Consola durante un tiempo prolongado.

4.1.2 Cómo se carga el tiempo

Load TIME-1 Estos botones sirven para cargar en el cronómetro uno de los 3 tiempos programados (TIME-1, TIME-2, TIME-3). Para más información, el valor en segundos de los 3 tiempos es indicado siempre en la pantalla de la Consola, debajo de los letreros “T1”, “T2” y “T3”.

La Consola es entregada ya programada con valores usados en el baloncesto (24s, 14s, 60s), los cuales pueden ser cambiados fácilmente.

Nótese que:

1. Si el cronómetro está contando el tiempo, la cuenta del tiempo cargado iniciará cuando se suelte el botón.
2. Si se carga TIME-1 cuando la cuenta del tiempo está parada, en el cronómetro aparecerán unos guiones “-.-” al soltar el botón y los marcadores serán apagados de conformidad con el reglamento FIBA (baloncesto), donde se establece que se apaguen los 24 segundos.

Si se usa la Consola supletoria con interruptores de palanca (Time-Console-03), al accionar la palanca “LOAD 24s”, se cargará TIME-1; mientras al accionar la palanca “LOAD 14s” se cargará TIME-2.

4.1.3 Puesta en marcha y parada del cronómetro

START STOP TIME Este botón sirve para activar o detener la cuenta del tiempo.

Si se usa la Consola supletoria con interruptores de palanca (Time-Console-03), la palanca **START-STOP** permite realizar las mismas operaciones con mayor comodidad. Nótese que mientras la palanca esté en “Start”, el funcionamiento del botón **START STOP TIME** queda anulado.

Al terminar el tiempo, los marcadores emiten una señal sonora de final de tiempo. Si se carga otro tiempo mientras suena la señal, la bocina es apagada inmediatamente y la cuenta es reanudada automáticamente.



Es posible programar la Consola para que emita automáticamente una señal sonora antes de finalizar el tiempo. Esto es posible sólo para el TIME-3 y resulta útil como aviso previo de final de tiempo (véase el capítulo 4.3).

4.1.4 Modo de cuenta



Cambia el sentido de la cuenta, de "adelante" (↑) a "atrás" (↓) y viceversa.

4.1.5 Brillo de los marcadores



Estos dos botones sirven para regular el brillo de los marcadores en 4 niveles (1: ↓, 2: ↑, 3: ↑, 4: ↑).

4.1.6 Volumen



Estos dos botones sirven para apagar (🔇) o regular la señal sonora emitida por los marcadores en 4 niveles (1: ↓, 2: ↑, 3: ↑, 4: ↑).

4.1.7 Activación de la señal sonora en manual



Este botón acciona la señal sonora de los marcadores mientras es presionado.

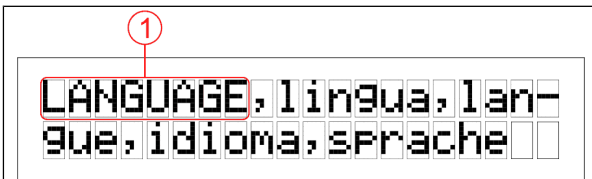
4.1.8 Variación del cronómetro



Estos dos botones sirven para añadir o quitar 1 segundo a la vez al valor actual del tiempo contado. Si se tiene presionado el botón, la variación tiene lugar con mayor rapidez.

4.2 SELECCIÓN DEL IDIOMA

Mantener el botón **PROG IN-OUT** presionado durante unos 2 segundos y, a continuación, seleccionar el idioma (resaltado en mayúsculas) usando los botones **↑** y **↓** (Fig. 17). Presionar de nuevo **PROG IN-OUT** para salir del menú.

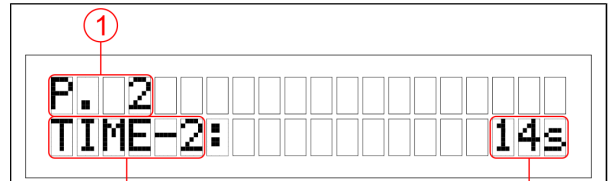


1. Idioma seleccionado

Fig. 17: Menú de selección del idioma

4.3 PROGRAMACIÓN DE PARÁMETROS

Presionar el botón **PROG IN-OUT** y seleccionar el parámetro (Fig. 18) con los botones **▶** y **◀**. Cambiar el valor del parámetro con los botones **↑** y **↓** (tenerlos pulsados para cambiar el valor rápidamente). Presionar de nuevo **PROG IN-OUT** para salir del menú de programación.



- 1. Paso de programación
- 2. Identificador del parámetro
- 3. Valor del parámetro

Fig. 18: Menú de programación de los parámetros

4.3.1 Parámetros

Paso	Parámetro	Descripción
1	TIME-1	Duración del tiempo 1 [0 ~ 99 segundos, predeterminado 24]
2	TIME-2	Duración del tiempo 2 [0 ~ 99 segundos, predeterminado 14]
3	TIME-3	Duración del tiempo 3 [0 ~ 99 segundos, predeterminado 60]
4	SEÑAL FIN TIEMPO	Duración de la señal sonora de final de tiempo [0 ~ 5 segundos, predeterminado 2]
5	AVISO TIME-3	Momento, indicado en segundos, en que se da la señal de aviso previo de final del tiempo 3 [0 ~ 99 segundos, predeterminado 0]
6	SEÑAL DE AVISO	Duración de la señal de aviso previo de final del tiempo 3 [0 ~ 5 segundos, predeterminado 2]

FRANÇAIS

FS-24s-CONSOLE (art.233-10)

Mode d'emploi

1. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Tension d'alimentation	100 - 240Vca
Fréquence	47 - 63Hz
Puissance	10 ~ 45 mA / 2 VA
Température	
de fonctionnement	0 ~ +40 °C
de stockage	-10 ~ +70 °C
Humidité relative sans condensation	
de fonctionnement	20 ~ 95%
de stockage	10 ~ 95%
Altitude	
de fonctionnement	2000m
de stockage	12000m
Dimensions	
Largeur x Hauteur x Profondeur :	28,5 x 7,5 x 10,5 cm
Peso	1,3 kg
Boîtier	en aluminium anodisé peint à la poudre
Degré de protection	IP30

2. INTRODUCTION

La **FS-24s-CONSOLE** n'est utilisée que lorsque la **Console-320** (art.320) n'est pas disponible. Ce pupitre sert à commander de façon autonome les plots 24 secondes **FS-24s-H20** (pour le basket) et les plots 30 secondes **KIT-FS-30s** (pour le water polo). Lorsqu'il est utilisé pour commander les modèles **FS-24s-1/2/3**, seulement les 24 secondes sont affichées et le chronomètre de jeu reste éteint.

2.1 OBJET DU MANUEL

Ce mode d'emploi s'adresse aux utilisateurs et décrit le fonctionnement de la **FS-24s-Console**.

2.2 SYMBOLOGIE UTILISÉE

Les parties de texte qui revêtent une importance particulière pour la sécurité ou pour l'utilisation correcte du produit sont surlignées par les symboles suivants:



Danger pour les personnes si les instructions données ne sont pas suivies ou les mesures de précaution requises ne sont pas adoptées.



Informations importantes concernant l'utilisation du produit.

2.3 CONSIGNES DE SÉCURITÉ



- Avant toute opération d'entretien du produit, assurez-vous que le câble d'alimentation soit débranché.
- N'exposez pas le produit aux sources de chaleur ou à l'eau (pluie).
- N'écrasez, jetez, pliez, entortillez excessivement ou modifiez pas le câble d'alimentation. De plus, si le câble est endommagé, ne l'utilisez pas.
- Débranchez toujours le produit du réseau électrique ou de la batterie lorsqu'il n'est pas utilisé.

2.4 GARANTIE



Il est rappelé que la garantie a une validité de 2 ans à partir de la date d'achat et couvre la réparation gratuite en cas de défauts des matériaux et de fabrication. Les frais de transport ne sont pas inclus.

Pour d'autres informations concernant la garantie et le service post vente veuillez consulter le site www.favero.com.

2.5 ÉLIMINATION DU TABLEAU

Il est recommandé d'éliminer le produit à la fin de sa vie utile de façon respectueuse de l'environnement, en réutilisant des parties de ce dernier et en recyclant ses composants et matériaux.



Le symbole du conteneur à immondices barré, appliqué sur l'équipement ou sur l'emballage, indique que le produit doit être recueilli séparé des autres déchets à la fin de sa vie utile.

C'est le producteur qui s'occupe de la récolte différenciée de cet équipement à la fin de sa vie utile. L'utilisateur qui veut se libérer de cet équipement devra donc contacter le producteur et suivre le système de récolte différenciée établi par lui.

La récolte différenciée de l'équipement précédant les phases de recyclage, traitement et élimination respectueux de l'environnement permet d'éviter des dégâts causés à l'environnement et à la santé et de réutiliser ou recycler les matériaux qui composent l'équipement.

L'élimination non autorisée du produit de la part de l'utilisateur comporte l'application des sanctions administratives prévues par les normes en vigueur.

2.6 CONFORMITÉ AUX NORMES CE

La **FS-24s-Console** répond à toutes les conditions essentielles requises concernant la compatibilité électromagnétique et la sécurité applicables aux équipements électroniques et prévues par les directives européennes:

- **2004/108/CE** du 15 Décembre 2004
- **2006/95/CE** du 12 Décembre 2006

2.7 DESCRIPTION DU PRODUIT

Pour alimenter le pupitre de commande au moyen du réseau électrique, utilisez l'unité d'alimentation (100-210 V) fournie (art.234). Pour l'alimenter avec une batterie, utilisez la batterie à 12V disponible en option (art.828-A). D'ordinaire, la batterie a une durée de plus de 180 heures.



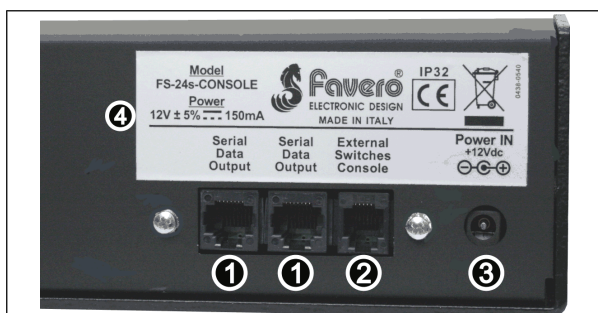
Il est recommandé de la recharger après chaque utilisation avec le chargeur de batterie correspondant (art.829). Ne laissez pas la batterie déchargée car elle se détériore.

3. CONNEXIONS

Pour l'installation des câbles de données série des plots FS-24s, veuillez consulter le manuel correspondant. Pour la connexion aux dispositifs externes, le panneau arrière du pupitre de commande est équipé des connecteurs suivants (voir Fig. 19):

- Prise d'alimentation "**Power IN**", pour la connexion de la sortie de l'unité d'alimentation fournie (art.234).
- Prise "**External Switches Console**", type téléphone à 6 contacts (RJ-11), pour la connexion à un pupitre externe dédié à la gestion du temps d'attaque (Time-Console-03).

c. Deux sorties série identiques (“Serial Data Output”), type téléphone à 8 contacts (RJ-45), pour l’envoi des données aux plots.



1. Sorties série RS422
2. Prise de Time-Console-03
3. Prise d’alimentation
4. Caractéristiques du pupitre

Fig. 19: Connecteurs du panneau arrière du pupitre de commande

Jusqu’à 50 mètres, la connexion aux plots peut être réalisée au moyen d’un simple câble téléphone plat à 8 contacts terminé par des connecteurs RJ-45. Pour des distances plus longues, il est conseillé d’utiliser un câble réseau direct standard (EIA/TIA-568A/B); dans des lieux où sont présents des équipements électriques particulièrement perturbateurs (moteurs, climatiseurs, onduleurs, ponts radio, etc.), il est recommandé de brancher les fils du câble réseau tel qu’indiqué à la Fig. 20. Il est recommandé de ne pas faire passer le câble dans les mêmes conduites que les câbles du réseau électrique.

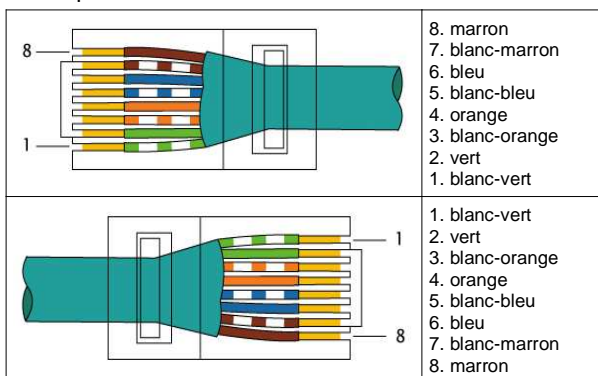
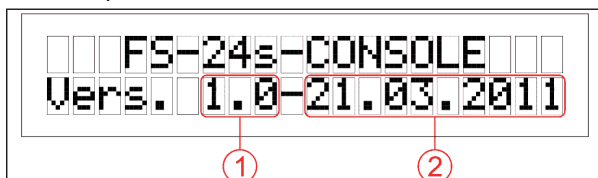


Fig. 20: Branchements aux connecteurs réseau (RJ-45)

4. FONCTIONNEMENT

Chaque fois que le pupitre est branché au réseau électrique, la version et la date du logiciel (Fig. 21) sont affichées pendant 2 secondes.



1. Version
2. Date

Fig. 21: Affichage de la version et la date du logiciel

2 secondes après l’allumage, l’écran du pupitre affiche les informations indiquées à la Fig. 22.

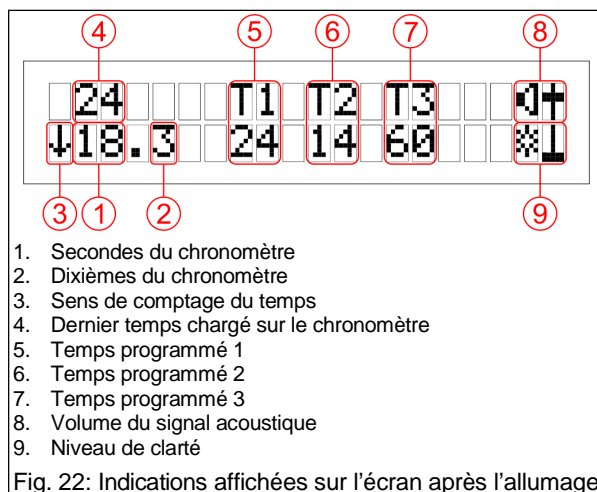


Fig. 22: Indications affichées sur l’écran après l’allumage

4.1.1 Stand-By

ON OFF Ce bouton permet d’arrêter ou reprendre le fonctionnement du pupitre de commande et des plots.



En mode Stand-by l’alimentation du pupitre de commande et des plots n’est pas coupée.



En mode Stand-by, même si réduite, il y a une certaine consommation de courant. Par conséquent, si vous utilisez la batterie externe (art.828), il est recommandé de la débrancher lorsque le pupitre de commande n’est pas utilisé pendant un certain temps.

4.1.2 Chargement du temps

Load TIME-1 Ces boutons permettent de charger sur le chronomètre 3 temps programmés (TIME-1, TIME-2, TIME-3). Dans un souci de clarté, la valeur (en secondes) des 3 temps est toujours affichée sur l’écran du pupitre, sous les inscriptions “T1”, “T2” et “T3”.

Load TIME-2

Load TIME-3

Le pupitre de commande est délivré déjà programmé avec des valeurs utilisées dans le basket (24s, 14s, 60s), lesquelles peuvent être facilement modifiées. Remarquez que:

1. Si le chronomètre est en marche, le comptage du nouveau temps chargé reprendra lorsque le bouton sera relâché.
2. Si vous chargez TIME-1 quand le comptage est arrêté, le chronomètre affichera des traits d’union “-.-” lorsque le bouton sera relâché et les plots seront éteints, conformément au règlement FIBA (basket) qui établit que les 24 secondes doivent être éteints.

Si vous utilisez le pupitre supplémentaire équipé d’interrupteurs à levier (Time-Console-03), le levier “LOAD 24s” vous permettra de charger TIME-1 et avec le levier “LOAD 14s” vous chargerez TIME-2.

4.1.3 Mise en marche et arrêt du chronomètre

START STOP TIME Ce bouton permet de mettre en marche ou arrêter le comptage du temps.

Si vous utilisez le pupitre supplémentaire équipé de leviers (Time-Console-03), le levier **START-STOP** vous permettra d’effectuer les mêmes opérations plus facilement. Remarquez que lorsque le levier est en position “Start”, le fonctionnement du bouton **START STOP TIME** est désactivé.

À la fin du temps, les plots émettent un signal acoustique de fin de temps. Si vous chargez un nouveau temps pendant l'émission du signal acoustique, le klaxon s'éteint immédiatement et le comptage reprend automatiquement.



Il est possible de programmer dans le pupitre de commande l'émission automatique d'un signal acoustique avant la fin du temps. Ceci n'est possible que pour TIME-3 et sert d'avis sonore de fin de temps mort (voir chapitre 4.3).

4.1.4 Mode de comptage



Ce bouton permet de passer du mode de comptage du temps "en avant" (↑) au mode de comptage "à rebours" (↓) et vice versa.

4.1.5 Clarté des tableaux



Ces deux boutons permettent de régler sur 4 niveaux (1: ↓, 2: ↑, 3: ↑, 4: ↑) de clarté des plots.

4.1.6 Volume du signal acoustique



Ces deux boutons permettent d'éteindre (X) ou régler sur 4 niveaux (1: ↓, 2: ↑, 3: ↑, 4: ↑) de volume du signal acoustique des plots.

4.1.7 Émission du signal acoustique à la main



Le signal acoustique des plots est émis pendant que ce bouton est appuyé.

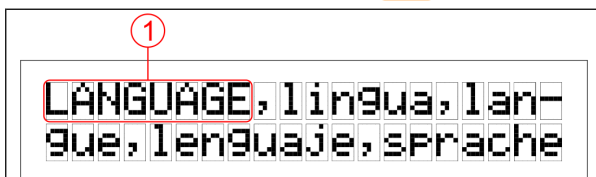
4.1.8 Variation du chronomètre



Ces deux boutons permettent d'ajouter ou enlever 1 seconde à la fois au temps actuel compté. En maintenant appuyé le bouton, la variation se fait plus rapidement.

4.2 SÉLECTION DES LANGUES

Pour sélectionner la langue vous devez appuyer sur le bouton **PROG IN-OUT** pendant environ 2 secondes et sélectionner la langue (en lettres majuscules) en utilisant les boutons **↑** et **↓** (Fig. 23). Pour sortir du menu vous devez appuyer à nouveau sur **PROG IN-OUT**.

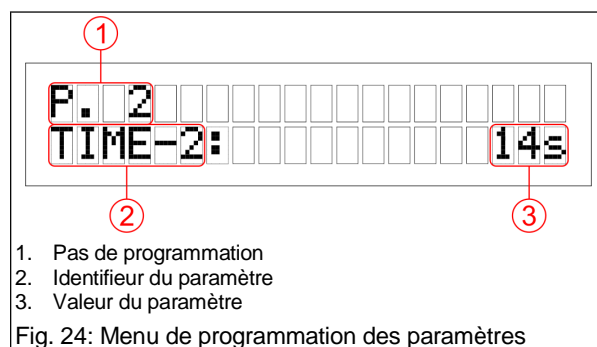


1. Langue sélectionnée

Fig. 23: Menu de sélection des langues

4.3 PROGRAMMATION DES PARAMÈTRES

Pour programmer les paramètres, vous devez appuyer sur le bouton **PROG IN-OUT** et sélectionner le paramètre (Fig. 24) en utilisant les boutons **→** et **←**. Pour modifier la valeur du paramètre utilisez les boutons **↑** et **↓** (pour changer rapidement vous devez maintenir les



1. Pas de programmation
2. Identifieur du paramètre
3. Valeur du paramètre

Fig. 24: Menu de programmation des paramètres

boutons appuyés). Pour sortir du menu vous devez appuyer à nouveau sur **PROG IN-OUT**.

4.3.1 Paramètres

Pas	Paramètre	Description
1	TIME-1	Durée du temps 1 [0 ~ 99 secondes, pré-établi 24]
2	TIME-2	Durée du temps 2 [0 ~ 99 secondes, pré-établi 14]
3	TIME-3	Durée du temps 3 [0 ~ 99 secondes, pré-établi 60]
4	SIGNAL FIN TEMPS	Durée du signal acoustique de fin de temps [0 ~ 5 secondes, pré-établi 2]
5	AVIS TIME-3	Instant (en secondes) où l'on émet le signal d'avis sonore de fin du temps 3 [0 ~ 99 secondes, pré-établi 0]
6	SIGNAL D'AVIS	Durée du signal d'avis sonore de fin du temps 3 [0 ~ 5 secondes, pré-établi 2]

DEUTSCH

FS-24s-CONSOLE (Art.233-10) Benutzerhandbuch

1. TECHNISCHE DATEN

Versorgungsspannung	100 - 240Vac
Frequenz	47 - 63Hz
Stromverbrauch	10 ~ 45 mA / 2 VA
Temperatur	
Betrieb	0 ~ +40 °C
Lagerung	-10 ~ +70 °C
Relative Feuchte ohne Kondensat	
Betrieb	20 ~ 95%
Lagerung	10 ~ 95
Höhe	
Betrieb	2000m
Lagerung	12000m
Abmessungen	
Breite x Höhe x Tiefe	28,5 x 7,5 x 10,5 cm
Gewicht	0,9 kg
Behälter	Anodisiertes Aluminium, pulverlackiert
Schutzart	IP30

2. EINFÜHRUNG

Die Bedienkonsole **FS-24s-CONSOLE** wird nur benutzt, wenn Sie nicht im Besitz der **Console-320** (Art.320) sind. Sie dient zur autonomen Steuerung der 24-Sekunden Anzeigetafeln **FS-24s-H20** (für Basketball) oder der 30-Sekunden Anzeigetafeln **KIT-FS-30s** (für Wasserball). Bei Verwendung zur Steuerung der Modelle **FS-24s-1/2/3** werden auf ihnen nur die 24 Sekunden angezeigt, während der Spielchronometer ausgeschaltet bleibt.

2.1 ZWECK DER BEDIENUNGSANLEITUNG

Dieses Handbuch richtet sich an die Benutzer und beschreibt den Betrieb der Bedienkonsole **FS-24s-Console**.

2.2 SYMBOLE IN DER BEDIENUNGSANLEITUNG

Die Teile des Textes, die besonders wichtig für die Sicherheit oder für einen angemessenen Gebrauch des Produktes sind, sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet und hervorgehoben.



Mögliche Gefahr für die Personen bei Nichtbeachtung der Anleitungen oder bei Nichtanwendung der erforderlichen Vorkehrungen.



Wichtige Informationen zum Gebrauch des Produktes.

2.3 SICHERHEITSHINWEISE



- Vor Durchführung aller Wartungsarbeiten am Produkt ist sicherzustellen, dass das Versorgungskabel getrennt worden ist.
- Das Produkt keinen Hitze- oder Wasserquellen (Regen) aussetzen.
- Das Versorgungskabel auf keinen Fall quetschen, ziehen, biegen, übermäßig verdrehen oder umrüsten.

Zudem darf das Kabel auf keinen Fall benutzt werden, wenn es beschädigt zu sein scheint.

- Das Produkt bei Nichtgebrauch stets vom Stromnetz oder von der Batterie trennen.

2.4 GARANTIE



Die Garantie beträgt 2 Jahre ab Datum des Kaufdokuments und umfasst die kostenlose Reparatur für Material- und Konstruktionsfehler; nicht eingeschlossen sind die Transportkosten. Weitere Informationen zur Garantie und dem After Sale Service finden sie in der Internetseite www.favero.com.

2.5 ENTSORGUNG DES PRODUKT



Wir weisen Sie darauf hin, dass das Produkt am Ende seiner Nutzzeit in Übereinstimmung mit den Umweltschutzvorgaben zu entsorgen ist, d.h. nützliche Teile sind weiterzuverwenden und Komponenten sowie Materialien wiederzuverwerten.

Das auf dem Gerät oder auf der Verpackung aufgeführte Symbol der durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass das Gerät nach Ablauf seiner Nutzzeit getrennt vom normalen Hausmüll entsorgt werden muss.

Die getrennte Abfallsammlung dieses Gerätes am Ende seiner Nutzzeit wird vom Hersteller organisiert und verwaltet. Der Nutzer, der das Gerät entsorgen möchte, muss sich daher mit dem Hersteller in Verbindung setzen und das System befolgen, dass dieser angewendet hat, um das Altgerät der getrennten Abfallsammlung zuzuführen.

Eine angemessene Mülltrennung, die das Altgerät zur Wiederverwertung und umweltverträglichen Entsorgung führt, trägt dazu bei, mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit zu vermeiden und fördert die Wiederverwertung und/oder das Recycling der Materialien, aus denen das Gerät besteht.

Die unerlaubte Entsorgung des Produkts seitens des Benutzers zieht gemäß der geltenden Richtlinie die Auferlegung von Ordnungsstrafen nach sich.

2.6 CE-KONFORMITÄT

Die Bedienkonsole **FS-24s-Console** erfüllt die wesentlichen Anforderungen der elektromagnetischen Verträglichkeit und der Sicherheit, die für die elektronischen Geräte von den folgenden europäischen Richtlinien vorgesehen sind:

- **2004/108/CE** vom 15. Dezember 2004
- **2006/95/CE** vom 12. Dezember 2006

2.7 PRODUKTBESCHREIBUNG

Für die elektrische Stromversorgung das mitgelieferte Netzteil (100-240V) (Art.234) verwenden. Für den Batteriebetrieb die optionale 12V-Batterie (Art. 828-A) verwenden; die typische Betriebszeit der Batterie beträgt mehr als 180 Stunden.



Es wird empfohlen, die Batterie nach jedem Gebrauch mit dem entsprechenden Batterieladegerät (Art.829) aufzuladen: Den Akku nicht entladen lassen, da er sonst beschädigt wird.

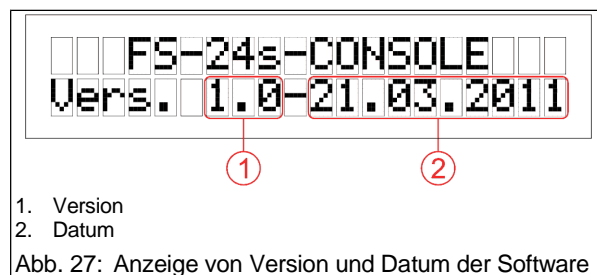
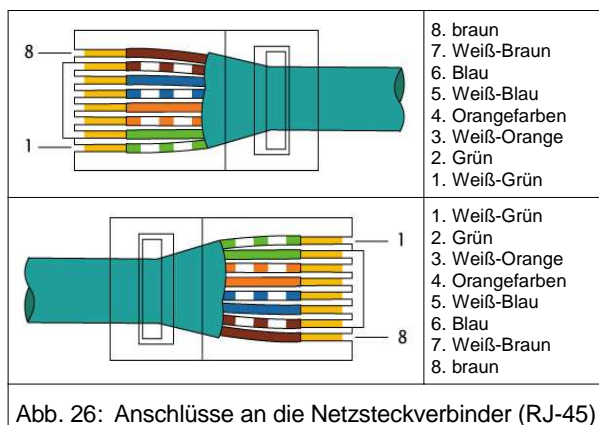
3. ANSCHLÜSSE

Für die Installation der seriellen Datenkabel der Anzeigetafeln FS-24s beziehen Sie sich bitte auf die entsprechenden Handbücher. Für die Anschlüsse an externe Vorrichtungen sind auf der Rückseite der Bedienkonsole die folgenden Anschlüsse vorgesehen (siehe 25):

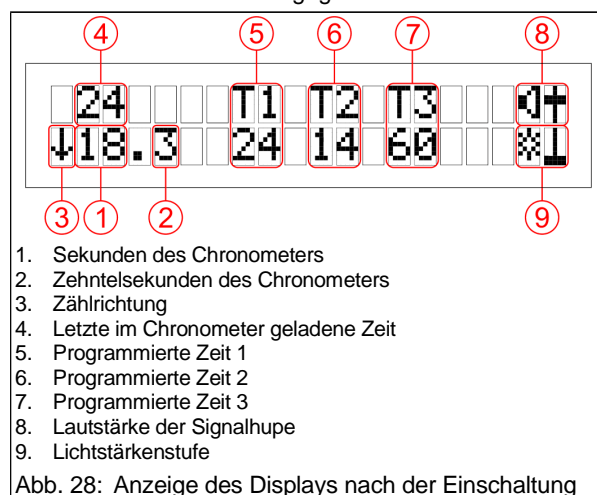
- Die Anschlussbuchse **“Power IN”** der Bedienkonsole, an die der Ausgang des mitgelieferten Netzteils (Art.234) angeschlossen wird.
- Der 6-Draht Telefoneingang **“External Switches Console”** für den Anschluss an eine externe Bedienkonsole zur Verwaltung der Angriffszeit (Time-Console-03).
- Zwei gleiche serielle Ausgänge (**“Serial Data Output”**), vom Typ 8-Draht-Telefonanschluss (RJ-45), über welche die gleichen Daten an die Anzeigetafeln gesendet werden.



Für Distanzen bis zu 50m kann der Anschluss an die Anzeigetafeln mit einem gewöhnlichen 6adriigen Telefonflachkabel mit RJ-45 Steckern hergestellt werden, während wir für größere Distanzen den Gebrauch eines direkten Standardnetzka-bels (EIA/TIA-568A/B) empfehlen; in Räumen, in denen sich besonders störende elektrische Geräte und Ausrüstungen befinden (z.B. Motoren, Klimaanlage-n, Inverter, Funkbrücken, usw.) sollten die einzelnen Drähte des Netzkabels, wie in 26 dargestellt, angeschlossen werden. Bitte das Kabel nicht in den gleichen Leitungen der Stromnetzka-bel verlaufen lassen.



2 Sekunden nach Einschaltung zeigt das Display der Bedienkonsole die in 28 angegebenen Informationen an.



4. BETRIEB

Jedes Mal, wenn Sie die Bedienkonsole an das Versorgungsnetz anschließen, werden etwa 2 Sekunden lang Version und Datum der Software angezeigt (27).

4.1.1 Standby

ON OFF Mit dieser Taste können Sie den Betrieb der Bedienkonsole und der Anzeigetafeln unterbrechen und wieder aktivieren.



Im Standby-Betrieb wird die Versorgung von Bedienkonsole und Anzeigetafeln nicht getrennt.



Beim Standby-Betrieb ist das Gerät nicht vollkommen ausgeschaltet, sodass dennoch Strom, wenn auch reduziert, verbraucht wird; daher bitte bei Verwendung der externen Batterie (Art.828) diese bei längerer Nichtbenutzung der Konsole trennen.

4.1.2 Laden der Zeit

Load TIME-1
Load TIME-2
Load TIME-3

Mit diesen Tasten können Sie den Chronometer mit einer der 3 programmierten Zeiten (TIME-1, TIME-2, TIME-3) laden. Der besseren Klarheit wegen, wird der Sekundenwert der 3 Zeiten immer auf dem Display der Bedienkonsole unter den Schriften “T1”, “T2” und “T3” angezeigt.

Die Bedienkonsole wird bereits mit den für Basketball spezifischen Werten (24s, 14s, 60s) programmiert geliefert, die einfach geändert werden können.

Bitte Folgendes beachten:

- Wenn der Chronometer läuft, wird die Zählung der geladenen Zeit beginnen, wenn Sie die Taste loslassen.
- Bei Laden von TIME-1 bei stillstehender Zählung erscheinen bei Loslassen der Taste auf dem Chronometer Strichlinien “--” und die Anzeigetafeln werden ausgeschaltet; damit wird die FIBA-Regelung (Basketball) erfüllt, welche die Ausschaltung der 24 Sekunden vorsieht.

Bei Verwendung der Zusatzkonsole mit Schalthebel (Time-Console-03) können Sie mit dem Hebel "LOAD 24s" TIME-1 aufladen, und mit dem Hebel "LOAD 14s" können Sie TIME-2 aufladen.

4.1.3 Start und Stopp des Chronometers



Hiermit kann die Zeitzählung aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Bei Verwendung der Zusatzkonsole mit Schalthebeln (Time-Console-03) können Sie mit dem Hebel **START-STOP** die gleichen Vorgänge leichter durchführen. Beachten Sie, dass die Taste solange gesperrt ist, solange der Hebel auf "Start" steht.

Bei Ablauf der Zeit ertönt die Schluss sirene der Anzeigetafeln; wenn Sie während der Schluss sirene eine neue Zeit laden, wird diese sofort abgeschaltet und die Zählung startet automatisch wieder.



Sie können die Bedienkonsole programmieren, damit vor Ablauf der Zeit automatisch eine Signalhupe ertönt. Dieser Vorgang ist nur für die TIME-3 möglich und ist nützlich zur Vorankündigung des Ablaufs der Auszeit (Time-Out) (siehe Kapitel 4.3).

4.1.4 Zählmodus



Schaltet von "Vorwärtszählung" () auf "Rückwärtszählung" () und umgekehrt um.

4.1.5 Lichtstärke der Anzeigetafeln



Mit diesen beiden Tasten können Sie die Lichtstärke der Anzeigetafeln auf 4 Stufen einstellen (1: , 2: , 3: , 4:).

4.1.6 Lautstärke der Signalhupe



Mit diesen beiden Tasten können Sie den Signalton der Anzeigetafeln entweder abschalten () oder auf 4 Stufen einstellen (1: , 2: , 3: , 4:).

4.1.7 Manuelle Aktivierung der Signalhupe



Die Signalhupe ertönt so lange, wie Sie die Taste drücken.

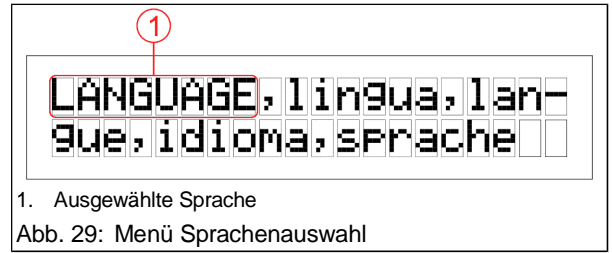
4.1.8 Änderung des Chronometers



Mit diesen beiden Tasten können Sie jeweils um 1 Sekunde den aktuellen Wert der Zeitzählung ändern; durch Gedrückthalten der Taste erzielen Sie eine schnellere Zeitänderung.

4.2 SPRACHAUSWAHL

Die Taste mindestens 2 Sekunden gedrückt halten und dann die Sprache (in Grossbuchstaben hervorgehoben) mittels der Tasten und auswählen (29). Zum Verlassen des Menü erneut auf drücken.

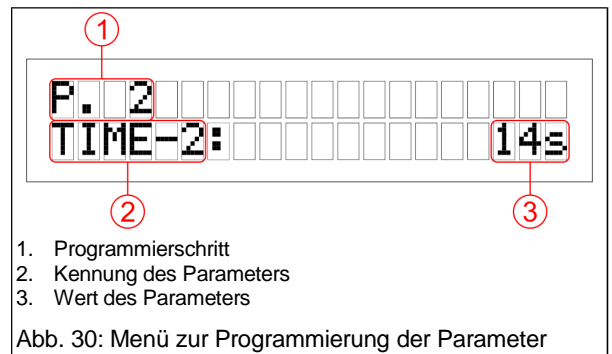


1. Ausgewählte Sprache

Abb. 29: Menü Sprachenauswahl

4.3 PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER

Die Taste drücken und dann mit den Tasten und den Parameter auswählen (30); dessen Wert mit den Tasten und ändern (Schnelldurchlauf durch Gedrückthalten der Tasten). Zum Verlassen des Menü erneut auf drücken.



1. Programmierschritt
2. Kennung des Parameters
3. Wert des Parameters

Abb. 30: Menü zur Programmierung der Parameter

4.3.1 Parameter

Schritt	Parameter	Beschreibung
1	TIME-1	Dauer der Zeit 1 [0 ~ 99 Sekunden, Defaultwert 24]
2	TIME-2	Dauer der Zeit 2 [0 ~ 99 Sekunden, Defaultwert 14]
3	TIME-3	Dauer der Zeit 3 [0 ~ 99 Sekunden, Defaultwert 60]
4	TON ENDZEIT	Dauer der Spielzeit-Schluss sirene [0 ~ 5 Sekunden, Defaultwert 2]
5	TIME-3 WARNUNG	Sekunden der Vorankündigung für den Ablauf der Zeit 3 [0 ~ 99 Sekunden, Defaultwert 0]
6	TON SIGNALHUPE	Dauer der Signalhupe zur Vorankündigung für den Ablauf der Zeit 3 [0 ~ 5 Sekunden, Defaultwert 2]

